

Educação para os media nas aulas de artes: criação intertextual de memes como meio de empoderamento visual para a conscientização ambiental

Media Education in Art Classes: creating internet memes as a means of visual empowerment for environmental awareness

FELIPE ARISTIMUÑO* & SOFIA MATALONGA-JORGE**

Artigo completo submetido a 2 de maio de 2018 e aprovado a 2 de maio de 2018.

*Brasil. Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudo em Belas Artes. Largo da Academia Nacional de Belas Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal. E-mail: felipe-aristimuno@campus.ul.pt

**Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudo em Belas Artes. Largo da Academia Nacional de Belas Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal. E-mail: matalongajorge@gmail.com

Resumo: Discutiremos a aplicação do Referencial de Educação para os Media no desenvolvimento de competências sociais relevantes para a Educação da Cultura Visual. Utilizamos uma metodologia de inspiração etnográfica, baseada na investigação-ação, para o desenvolvimento de uma ação pedagógica com alunos do sexto ano do colégio Pedro Arrupe em Lisboa. Refletiremos, portanto, acerca dos resultados obtidos nessa ação desenvolvida durante os meses de janeiro e fevereiro de 2018, envolvendo quatro professores de artes visuais e 126 alunos.

Palavras chave: cultura visual / educação visual / redes sociais / meme / educação para os media.

Abstract: *This paper discusses what are the relevant and urgent social media skills for a visual culture education curriculum. In order to answer this, a theoretical-practical methodology is applied. Starting with the theoretical framework of the Visual Education program, and finishing with a practical pedagogical action intended to be implemented among sixth grade students at Pedro Arrupe school in Lisbon. Herewith, we present and discuss the results of that classroom research, which involved four teachers and 126 students, taking place between November 2017 and February 2018.*

Keywords: *visual culture / visual education / social media / meme / media education.*

Introdução

Discutiremos neste artigo uma proposta de aplicação do Referencial de Educação para os Media (Pereira *et al*, 2014) no desenvolvimento de competências sociais relevantes para a Educação da Cultura Visual (Duncum, 2015; Hernandez, 2009). Refletiremos, assim, acerca da inclusão de habilidades sociais de empoderamento visual no desenvolvimento curricular da Educação Visual, propondo a criação intertextual de *memes*. O objetivo é explorar o poder que nós, alunos e professores, podemos exercer e sofrer nas redes sociais através da apropriação e remix de imagens em sala de aula.

Neste sentido, propomos uma metodologia teórico-prática de inspiração etnográfica baseada na investigação-ação, unindo vivências com a comunidade escolar e enquadramentos teóricos, para o desenvolvimento de uma ação prática pedagógica com os alunos do sexto ano do colégio Pedro Arrupe na cidade de Lisboa. Refletiremos, portanto, acerca dos resultados obtidos nessa ação desenvolvida durante os meses de janeiro e fevereiro de 2018, envolvendo quatro professores de artes visuais e 126 alunos.

A investigação-ação aqui apresentada constitui-se, especificamente, no desenvolvimento de uma rede social em sala de aula para a conscientização e o debate acerca dos problemas ambientais relacionados com o Currículo do Mar e a Literacia dos Oceanos (Figura 1), tema central do projeto educativo do colégio. Neste sentido, experimentamos a implementação curricular para o desenvolvimento de práticas e competências mediáticas (Jenkins, 2010; Pereira

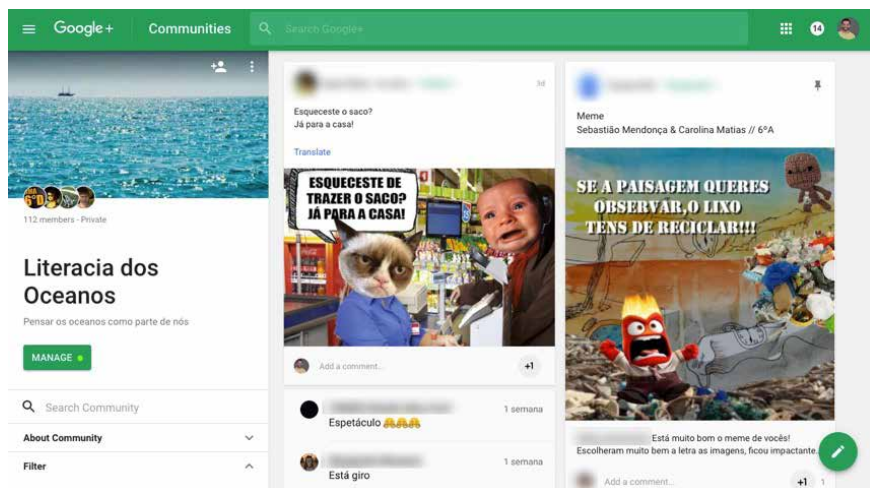


Figura 1 · Captura de ecrã da comunidade “Literacia dos Oceanos” (referência e hiperligação ocultas para manter anonimato dos autores nesta fase)

Figura 2 · Conteúdos disponibilizados pelos docentes na comunidade “Literacia dos Oceanos” (referência e hiperligação ocultas para manter anonimato dos autores nesta fase)

& Moura, 2017), como a apropriação/remix, o *play*, a cognição distribuída e a inteligência coletiva.

1. Investigação-ação e netnografia

— investigar com a prática pedagógica

Ao basearmos nossa investigação em ações em sala de aula, encaramos o fazer pedagógico como um processo de pesquisa, reflexão e transformação da realidade. Nosso paradigma metodológico é, logo, de inspiração etnográfica, mesclando processos da investigação-ação baseada em sala de aula (Hopkins, 2008), a procedimentos de observações e vivências online e offline descritos pela etnografia para internet (Hine, 2015; 2013).

Deste modo, buscamos construir uma investigação que tenha como base a ação social dentro e fora da internet, sendo concebida e realizada no sentido de resolver ou intervir sobre problemas pertinentes e urgentes para a comunidade onde nós, professores-investigadores atores do problema, estamos inseridos. Buscamos neste projeto, portanto, reconhecer e valorizar o envolvimento entre professores e alunos enquanto comunidade, tratando de localizar elementos de identidade social, no sentido de propiciar relações de colaboração para a solução de problemas relativos ao empoderamento visual nas redes sociais.

2. Contextualizando a comunidade escolar

— O mar como elemento identitário

A partir das nossas vivências no colégio, reconhecemos o “mar” como elemento identitário transversal da comunidade educativa, sendo o “currículo do mar” e a “literacia dos oceanos” temas norteadores do Projeto Educativo da Escola. Essa relação identitária justifica-se pelo fato do colégio encontrar-se às margens orientais do rio Tejo, uma região da cidade de Lisboa que foi revitalizada para a ocasião da Expo 1998, localidade reconstruída a partir da temática do mar. Neste sentido, as ruas, avenidas e parques dessa região possuem designações que evocam o mar e os oceanos, incluindo a morada do próprio colégio Pedro Arrupe, que se chama “Estrada dos Heróis do Mar”. O mar representa, portanto, um elemento unificador, que liga o passado dos descobrimentos portugueses ao futuro dos desafios ambientais, referência de cultura e de identidade não apenas do colégio, mas de toda a comunidade onde ele se insere.

O Colégio Pedro Arrupe é uma instituição de ensino privada que se define como cristã de inspiração Inaciana. Percebemos que é uma característica do colégio dar abertura a práticas pedagógicas inovadoras, principalmente no que toca às novas tecnologias e ao uso de dispositivos móveis em contexto de sala

de aula. Um dado importante que sublinhamos sobre os alunos participantes neste projeto é que praticamente todos, no sexto ano de escolaridade, com média de idade entre 11 e 12 anos, possuem acesso e familiaridade com o uso de *smartphones*.

3. Planificando a nossa ação

Neste contexto, abraçamos o desafio de planificar aulas que abordassem competências específicas da educação para os media (Pereira *et al*, 2014), trabalhando simultaneamente conteúdos da Educação visual, tendo o currículo do mar como fio condutor. Para isso, propusemos a construção de uma campanha de conscientização ambiental utilizando estratégias de comunicação visual intertextual dos novos meios sociais. No plano de estudos, prevemos a concretização do projeto em cinco sessões semanais, divididas em três horas cada sessão para cada turma envolvida. Cada sessão abrangeria um aspecto da criação e do compartilhamento de conteúdos para redes sociais, passando pela definição das equipas de trabalho, de slogans e lemas para cada grupo, dos tipos de conteúdos a serem utilizados e da criação e compartilhamento de memes e textos para a comunidade desenvolvida (Quadro 1).

Quadro 1. Síntese das etapas planificadas para o projeto. Autoria própria

ETAPAS	DESCRIÇÃO	COMPETÊNCIAS
Sessão 1	Debate e sensibilização sobre os problemas ambientais no mar. Lançar o desafio de criar uma campanha em rede para a sensibilização. Divisão das equipas e criação dos slogans	Ed. para os Media (EM) “compreender como os media são agentes de construção social e influência”
Sessão 2	Escolha, contextualização e apropriação de obras da história da arte que tenham o mar como tema central.	Ed. Visual (EV) “Identificar tipos de património cultural (natural, material e imaterial)”
Sessão 3	Recriações de novas obras a partir das imagens escolhidas - apropriação e ressignificação de imagens.	Ed. Para os Media (EM) “Desenvolver estratégias de comunicação através de diversos media”
Sessão 4	Compartilhamento de memes, conversas visuais na comunidade	Competências sociais para os novos media: Apropriação, Play, Cognição Distribuída.
Sessão 5	Reflexão crítica e avaliação qualitativa	Crítica individual e social.

No âmbito da área curricular de Educação Visual, traçamos como objetivo explorar competências relativas à criação visual, tanto nos campos da forma quanto nos da representação simbólica por meio da imagem, ou da criação de discursos visuais. Para isso, propusemos exercícios de apropriação e transformação de imagens, pensando nas categorias da forma e cor propostas por Arnheim ([1954] 1993) enquanto elementos dramáticos capazes de direcionar e condicionar a leitura de uma obra visual. Tendo em vista que neste projeto se dispõe a criação de conteúdos para redes sociais, sugerimos reflexões sobre a composição visual para os pequenos ecrãs dos *smartphones*, verificando a importância de certas especificidades da forma e da cor para a obtenção de leituras visuais mais aproximadas das que desejamos ao criarmos nossos memes.

Para a educação para os media, tratamos de explorar o desenvolvimento de conteúdos visuais mediatizados enquanto criação coletiva, feita e consumida por grupos. Baseamos essa visão nos conceitos de “competências sociais para os novos media”, de Henry Jenkins (2010), bem como nas “literacias situadas sócio-culturais” de James Paul Gee (2010). A partir dessas abordagens, concebe-se as habilidades e literacias para os media como situadas, algo que as pessoas fazem dentro da sociedade, não dentro das suas cabeças. As leituras e as escritas de textos mediáticos estariam sempre condicionadas por fatores culturais, sociais e ideológicos dos contextos envolvidos. Entendemos as literacias mediáticas, portanto, como conquistas sociais e culturais, modos de participação e significação em contextos, e não apenas uma realização mental individual.

Tendo isso em mente, optamos por modelos de avaliação qualitativos, baseados na reflexão e nos diálogos. Propusemos a aplicação de uma matriz de autoavaliação para cada sessão, um instrumento que servisse para que os alunos se autorregulassem e refletissem sobre a criação do projeto enquanto ação quotidiana. Desenvolvemos essas avaliações a partir do modelo de Siebert (2018), que propõe um instrumento de reflexão acerca dos objetivos específicos alcançados para cada etapa de projetos, propiciando a exposição de eventuais problemas enfrentados e respectivos traçados de estratégias para os solucionar.

Em relação à avaliação final, planeada para ser aplicada na última sessão, desenhamos um modelo novo e experimental, baseado em imagens. Num espaço virtual privado criado na plataforma Google Forms (<https://goo.gl/fD4dWW>), acessível apenas a cada aluno avaliado e aos docentes, os alunos seriam desafiados a enviar imagens de fragmentos de seus trabalhos, justificando a sua relevância em relação aos objetivos traçados pelas equipas de trabalho. Com isso, buscamos colocar em prática o que acreditamos enquanto professores de cultura visual: que podemos comunicar discursos complexos por imagens.

4. Relato das nossas vivências: a ação da investigação

Introduzimos na primeira sessão o tema do mar aos alunos, perguntando-lhes qual a importância dos oceanos para a vida de todos. Propusemos, após o debate oral, uma atividade interativa na comunidade online, com a participação de todos os alunos por meio de seus *smartphones*. Solicitamos que eles comentassem os conteúdos que disponibilizamos antes da aula (vídeos sobre o mar, memes, infográficos e quizzes), deixando suas impressões sobre os desafios da poluição marinha (Figura 2).

Descobrimos, durante o debate online e offline, que os alunos já estavam, em certa medida, sensibilizados sobre algumas problemáticas do mar, principalmente no que se refere aos plásticos encontrados na praia, mas não reconheciam possuir meios de intervir de alguma maneira sobre esse problema. Para além disso, a questão da poluição química, os esgotos e resíduos industriais despejados no mar, era praticamente ignorada pela maioria dos alunos. Provavelmente isso se deva ao fato dos resíduos plásticos fazerem parte do cotidiano dos alunos, por serem facilmente encontrados nas praias portuguesas onde eles convivem. Os problemas da biodiversidade e das alterações climáticas eram também pouco conhecidos.

Apesar do distanciamento, a sensibilização para o problema dos resíduos químicos, bem como o aquecimento global e biodiversidade, aconteceu. Diversos grupos optaram por trabalhar com esses temas. Para que todos percebessem a importância do projeto, propusemos uma reflexão acerca do empoderamento visual, o poder de sensibilização que todos nós temos ao criarmos e compartilharmos conteúdos visuais na Internet.

Na segunda sessão, levamos para a sala de aula obras de arte que têm o mar como tema central. Dividimos as imagens das obras em dois grupos: um composto por obras de artistas europeus consagrados na História da Arte canônica, como Picasso, Renoir e Turner; e outro um conjunto de obras de artistas portugueses, como José Malhoa, Almada Negreiros, Alfredo Keil. O objetivo dessa sessão era, para além de dar a conhecer algumas obras de arte e artistas relevantes, enriquecendo o capital cultural dos alunos, refletir sobre o mar enquanto elemento simbólico e estético, representado em diferentes momentos históricos. Propusemos a apropriação das obras, solicitando aos alunos que escolhessem e representassem as imagens que eles considerassem mais adequadas para abordar o tema de cada equipa.

Nesta apropriação visual, os alunos recriaram as obras escolhidas em diversos formatos, tanto em seus diários gráficos, quanto por meio de fotografia em seus *smartphones*, compartilhando todo o processo na comunidade do projeto.

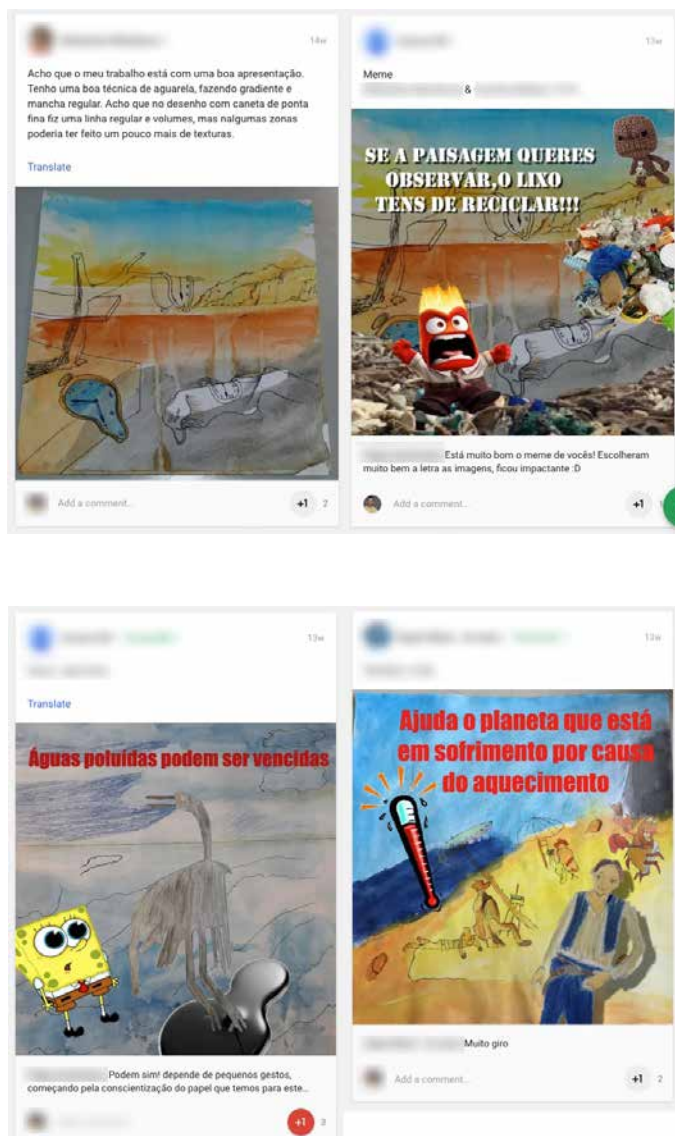


Figura 3 - Trabalho de apropriação e remix de imagens feito pelos alunos. Disponível na comunidade do projeto

Figura 4 - Trabalho de remix com personagens feito por alunos. Disponível na comunidade do projeto

Criaram-se leituras inusitadas, onde relógios derretidos de Salvador Dali poderiam representar o aquecimento global (Figura 3), ou as distorções cubistas de Picasso, mutações consequentes de resíduos químicos no mar.

A terceira sessão foi dedicada ao trabalho de transformação das imagens, na qual desafiamos os alunos a pensar o digital através do analógico. A finalidade era recriar as imagens escolhidas através de técnica mista, mesclando aquarelas, canetas, lápis, tendo em consideração o formato e a composição das obras para uma melhor leitura visual no contexto da rede social. Desta forma, conseguimos trabalhar tanto conteúdos da disciplina de Educação Visual, quanto os da Educação para os Media.

Na quarta sessão, ainda ligada ao trabalho de transformação, os alunos voltaram ao trabalho de pesquisa e experimentação gráfica, agora para a representação de personagens com as quais se identificassem e que considerassem relevantes para o tema do grupo (Figura 4). O propósito desta atividade era aplicar a personagem ao trabalho anterior, criando memes que abordassem os temas escolhidos com humor, no sentido de cativar os participantes da comunidade. Essa atividade gerou grande entusiasmo, uma vez que os alunos estavam a usar imagens com os quais possuíam grande ligação afetiva. Percebemos que ao se apropriarem das personagens, as suas vivências quotidianas eram transferidas para os seus trabalhos.

Para diagnosticar as competências sociais para os media dos alunos, e ao mesmo tempo predispor-los para a última etapa do projeto, começámos a diferenciar as atividades em aula, em função dos diferentes ritmos de trabalho. Desta forma, para os que já haviam concluído a apropriação da personagem, introduzimos o novo desafio: criar remixes visuais em aplicações (*apps*) gráficas em seus *smartphones*. As aplicações utilizadas foram o Cut Mix Studio (<https://play.google.com>), para Android, e o Super Impose (<https://www.apple.com/lae/ios/app-store>) para iPhone.

A introdução das ferramentas digitais ampliou o entusiasmo em aula. Ficamos surpresos com a rapidez com que a maior parte dos alunos aprendeu a usar a *app*. A motivação foi tal que diversos alunos continuaram a criar remixagens fora do horário de aula (Figura 5).

Na quarta sessão, última dedicada ao trabalho prático, levamos os alunos ao laboratório de informática. Houve aqui uma nova percepção da imagem diante de um ecrã maior, uma vez que antes trabalhávamos apenas com os *smartphones*. A *web app* empregada foi o Pixlr (www.pixlr.com), editor gráfico online. O Pixlr é uma *web app* bastante complexa, semelhante ao Photoshop, o que representou um maior desafio para os alunos desta faixa etária. Para a aprendizagem

do software, um representante de cada equipa ficou responsável pela partilha de informação sobre a utilização da ferramenta aos demais elementos (Figura 6). Acreditamos que essa estratégia tenha gerado integração dos elementos das equipas, tornando a aprendizagem mais colaborativa.

Solicitamos aos alunos que criassem os seus memes em grupos, incluindo as imagens criadas ao longo das etapas anteriores, bem como novas apropriações online que considerassem pertinentes. Percebemos que houve um salto na qualidade gráfica das novas montagens, tanto pela facilidade de se trabalhar num ecrã maior, quanto pela prática adquirida nas atividades anteriores.

Tendo em vista algumas dificuldades na aprendizagem do software, o que acarretou em atraso no andamento de muitos trabalhos, utilizamos parte da última sessão, dedicada à autoavaliação final, para a conclusão dos mesmos. Por isso, a avaliação baseada em imagens que propusemos, pensada para ser realizada em aula com os *smartphones* dos alunos, teve de ser concluída em casa. Por não ter sido realizada em aula, nem todos os alunos conseguiram finalizar a tarefa de autoavaliação: obtivemos 64 participações de um total de 126 alunos.

Conclusão

Realizar este projeto com os alunos do sexto ano do Colégio Pedro Arrupe fez-nos perceber e reafirmar a pertinência, tendo em vista o paradigma da cultura visual, de se integrar o Referencial da Educação para os Media à área curricular de Educação Visual. A experiência mediática é substancialmente visual e representa hoje, como diversos autores da cultura visual suportam (Berger, 1972; Spevey, 2005; Mirzoeff, 2015), uma continuidade da tradição daquilo que denominamos como arte. O desafio que encontramos com essa integração curricular, entretanto, está numa grande diferença paradigmática entre essas duas áreas: nas artes visuais trabalha-se tradicionalmente com a ideia de gênio, o artista, com seu talento individual; nos media trabalha-se com a criação coletiva, por equipas, onde o significado está na construção colaborada entre diversas pessoas.

O que procuramos neste trabalho foi desafiar a área de artes a pensar no desenvolvimento de atividades e criações visuais coletivas, em detrimento da ideia de um autor centralizado. Neste sentido, todas as obras visuais realizadas pelos alunos foram intertextuais, tanto ao nível das referências baseadas no capital cultural, quanto no de colaboração durante as criações.

Reconhecemos, entretanto, a necessidade de mantermos um certo equilíbrio entre os aspectos pessoal e grupal, uma vez que as avaliações e classificações escolares são individuais. Neste sentido, a matriz de autoregulação do trabalho foi especialmente útil como uma ferramenta de promoção de autonomia.

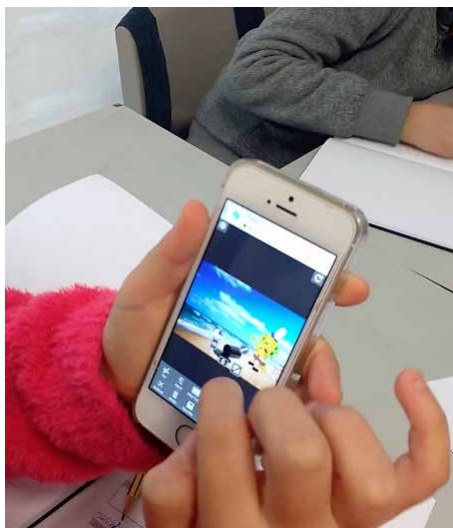


Figura 5 · Aluno criando um remix de imagens na app Super Impose. Autoria própria

Figura 6 · Representantes de cada equipa recebendo as orientações sobre a aplicação. Autoria própria

Coube-nos, enquanto professores, orientá-los no sentido de aproveitarem esse instrumento avaliativo como uma forma de reflexão e melhoria gradual ao longo do projeto.

Consideramos que os dois modelos de avaliações que empregamos, o da escrita cotidiana e o da autoavaliação final experimental, permitiram que os alunos trabalhassem competências transversais, principalmente para a escrita de relatos das tarefas realizadas. Motivamos os alunos a utilizarem um discurso que implicasse uma apropriação de conceitos e terminologias próprias das artes visuais, como as categorias da forma e da composição visual, por exemplo, o que demandou frequentemente a nossa orientação. Por essa razão passamos a introduzir também na plataforma um discurso que se apropriasse desse vocabulário, fornecendo referência e vivência da nossa área aos alunos.

Referências

- Arnheim, R. ([1954] 1993) *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. 8 ed. São Paulo: pioneira
- Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. Londres: Penguin
- Duncum, P. A. (2015) Seven Principles for Visual Culture Education, *Art Education*, 63:1, 6-10
- Gee, J. P. (2010) "A Situated-Sociocultural Approach to Literacy and Technology". In E. Baker (Ed.), *The New Literacies: Multiple Perspectives on Research and Practice*, pp. 165–193. New York: Guilford Press
- Hernández, F. (2009) *Espigadoras de la cultura visual*. Barcelona: Octades
- Hine, C. (2013, Jul. 02). Christine Hine on Online Research Methods [ficheiro em vídeo]. Disponível em: <https://youtu.be/No8RZOebhX8>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Londres: Bloomsbury Academic
- Hopkins, D. (2008). *A teacher's guide to classroom research*. Londres: Open University Press.
- Jenkins, H. (2010). *Confronting the challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Massachusetts: MIT Press
- Mirzoeff, N. (2015) *How to see the world*. Londres: Pelican
- Pereira, S., Pinto, M., Madureira, E., et al (2014). *Referencial de Educação para os Media para a Educação Pré-escolar, o Ensino Básico e o Ensino Secundário*. Lisboa: ME-DGE.
- Pereira, S., Moura, P. (2017). *Competências de Literacia Mediática. O caso de alunos portugueses no final da escolaridade obrigatória*. In A. Gutiérrez Martín, A. García Matilla, R. Collado Alonso, Educación Mediática y Competencia Digital, Actas del III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital, Segovia: Facultad de Valladolid.
- Siebert, Emanuele Cristina (2018) "Avaliar trabalhos visuais na escola: entre inquietações e experimentações surgem as fichas avaliativas" *Revista Matéria-Prima*. Vol. 6(1): 48-59.
- Spevey, N. (2005) *How Art Made The World – A journey to the origins of Human Creativity*. Nova Iorque: Basic Books